Академия Манчкинства и Спортивного D&D
Dungeons_ru

Методические указания

НАСТОЛЬНАЯ КНИГА МОНАХА

Познай внутренний покой

Используемые сокращения:

↓ - уменьшает, вниз
↑ - увеличивает, вверх
скор. - скорость
имм./сопр./уязв. - иммунитет/сопротивление/уязвимость
преим./помех. - преимущество/помеха
спас. - спасбросок
пров. - проверка
исп. - использовать
БМ - бонус мастерства
влад. - владеет
инстр. - инструмент
бр.ат. - бросок атаки
#/ход - # раз в ход
#/д - # раз в день (# раз за продолжительный отдых)
#/отд. - # раз за короткий или продолжительный отдых
дл./кор. - длинный/короткий
сущ. - существо
р.ор - рукопашное оружие
д.ор - дальнобойное оружие
б/о. уд - безоружный удар
р.ат. - рукопашная атака (р.ат.ор. или р.ат.закл.)
р.ат.ор. - рукопашная атака оружием (как оружием так и б/о уд.)
д.ат. - дальнобойная атака (д.ат.ор. или д.ат.закл.)
крит. - критическое попадание
излуч - излучением
некр. - некротической энергией
мод.Хар. - модификатор харизмы (аналогично для др. хар-к)
авт. - автоматически
маг./немаг. - магический/немагический
эфф. - эффект
КХ - кость хитов
кор.от. - Короткий отдых
прод.от. - Продолжительный отдых
дальн. - дальность
кот. – который
яч.закл. - ячейка заклинаний
Мкз - материальный компонент заклинаний

Монах

Ур.	БМ	Боев иск.	Ци	Скор. без досп.	Умения
1	+2	1к4	–	–	Защита без доспехов, Боев. иск.
2	+2	1к4	2	+10 фт	Движение без доспехов, Ци
3	+2	1к4	3	+10 фт	Монаст. традиция, Отражение снарядов
4	+2	1к4	4	+10 фт	Медленное падение, Увеличение хар-к
5	+3	1к6	5	+10 фт	Ошеломляющий удар, Доп. атака
6	+3	1к6	6	+15 фт	Умение традиции, Энергетические удары
7	+3	1к6	7	+15 фт	Спокойствие разума, Увёртливость
8	+3	1к6	8	+15 фт	Увеличение хар-к
9	+4	1к6	9	+15 фт	Улучшенное движение без доспехов
10	+4	1к6	10	+20 фт	Чистота тела
11	+4	1к8	11	+20 фт	Умение традиции
12	+4	1к8	12	+20 фт	Увеличение хар-к
13	+5	1к8	13	+20 фт	Язык солнца и луны
14	+5	1к8	14	+25 фт	Алмазная душа
15	+5	1к8	15	+25 фт	Безвременное тело
16	+5	1к8	16	+25 фт	Увеличение хар-к
17	+6	1к10	17	+25 фт	Умение традиции
18	+6	1к10	18	+30 фт.	Пустое тело
19	+6	1к10	19	+30 фт.	Увеличение хар-к
20	+6	1к10	20	+30 фт.	Совершенство

Быстрое создание монаха

Хар-ки: 1я – Лов.; 2я – Мдр. Предыстория – «отшельник».

Хиты

КХ: 1к8 за кажд. ур. монаха Хиты на 1 ур.: 8 + мод. Тел.

Хиты на след. ур.: 1к8 (или 5) + мод. Тел за кажд. след. ур. монаха

Владение

Оружие: Простое ор., кор. мечи Спас: Сил., Лов.

Инстр.: 1 ремесленный или музыкальный инстр.

Навыки: 2 из: Акробатика, Атлетика, История, Проницательность, Религия, Скрытность

Снаряжение

• короткий меч или любое простое оружие

• 10 дротиков

• набор путешественника или исследователя подземелий: (рюкзак, 10 факелов, рационы (10 дн.), бурдюк, пеньковая верёвка (50фт.) и :

•либо спальник, столовый набор (чашка, простые столовые приборы, сковорода, тарелка), трутница {набор путешественника}

•либо ломик, молоток, 10 шлямбуров {набор исследователя подземелий}

1 УР	**Защита без доспехов** Если нет доспехов и щита, то КД = 10 + мод.Лов + мод.Мдр.
	Боевые искусства Если нет доспехов, щита и безоружен или исп. монашеское ор. (кор.меч, любое простое ор. без св-в "двуручное" и "тяжёлое"): • можно исп. Лов. вместо Сил. при б/о. уд. и монаш.ор. • Исп. {к[X]} вместо обычн. урона б/о.уд. или монаш.ор. ({к[X]} см. табл. – "боев иск.") • При исп. действ. атака монаш.ор или б/о.уд., бонусным действ. – б/о.уд.
2 УР	**Ци** Вы имеете X очков Ци (X= см табл. – Ци). Сл. спас ци = 8 + БМ + мод.Мдр. Восстановл. Ци: 30мин. медитации частью кор. или прод.от. Начальные умения Ци: **Поступь ветра (1 ци):** бонусным действ. Рывок или Отход, ↑×2 длинна прыжков в этот ход. **Терпеливая оборона (1 ци):** бонусным действ. Уклонение **Шквал ударов (1 ци):** После исп. действ. атака, бонусным действ. – 2 б/о.уд.
	Движение без доспехов Нет досп. и щита: скор. +X фт. (X – см.табл. "скор. без досп").
3 УР	**Монастырская традиция** Выберите монастырскую традицию. Получите Умение традиции 3 ур.
	Отражение снарядов Реакцией: ↓ урон от д.ат.ор. на 1к10+мод.Лов.+ур.Монаха. Если урон стал ≤ 0, то вы поймали снаряд (если возможно и есть свободная рука) и можете частью реакции совершить им д.ат. с дист. 20/60 фт. (1 Ци). При этом считается (даже если это не так) что: 1)вы владеете снарядом; 2)это монаш.ор.
4 УР	**Увеличение хар-к** +2 к 1 хар-ке или +1 к 2 хар-кам (макс. 20).
	Медленное падение При падении: Реакцией – ↓ урон от падения на 5×ур.Монаха
5 УР	**Ошеломляющий удар** Если попал по цели р.ат.ор., то за 1 Ци: цель совершает спас. Тел. Провал – цель ошеломлена до конца вашего след. хода.
	Доп. атака Действие Атака - две атаки вместо одной.

6 УР	**Умение традиции 6 ур.**
	Энергетические удары Б/о.уд. считаются магическими.
7 УР	**Увёртливость** Если попал под эфф., позволяющий совершить спас. Лов. (успех – 1/2 урона), то успех – нет урона, провал – 1/2 урона.
	Спокойствие разума Действ.: окончить 1 эфф. очарования или испуга.
8 УР	**Увеличение хар-к** +2 к 1 хар-ке или +1 к 2 хар-кам (макс. 20).
9 УР	**Улучшенное движение без доспехов** Нет досп. и щита: движ. по верт. пов-тям и по пов-ти жид.
10 УР	**Чистота тела** Имм.: яд, болезни.
11 УР	**Умение традиции 11 ур.**
12 УР	**Увеличение хар-к** +2 к 1 хар-ке или +1 к 2 хар-кам (макс. 20).
13 УР	**Язык солнца и луны** Понимаете все языки, вас понимают все кто знают ≥ 1 язык
14 УР	**Алмазная душа** Владение всеми спас., провал спас – переброс за 1 Ци
15 УР	**Безвременное тело** Не стареет (в т.ч. магич.), но умирает от старости. Не треб. еда/вода.
16 УР	**Увеличение хар-к** +2 к 1 хар-ке или +1 к 2 хар-кам (макс. 20).
17 УР	**Умение традиции 17 ур.**
18 УР	**Пустое тело** Действ.(4 Ци): на 1 мин. невидим и сопр. ко всему кроме силы Исп. закл. ***проекция в астрал[astral projection]*** без Мкз (за 8 Ци) (только на себя)
19 УР	**Увеличение хар-к** +2 к 1 хар-ке или +1 к 2 хар-кам (макс. 20).
20 УР	**Совершенство** При броске инициативы Ци=0 => получаешь 4 Ци

Монастырские традиции

Путь открытой ладони

Техники открытой ладони (Умение традиции 3 ур.)

Попав по сущ. атакой от "Шквала ударов", выберите 1 эфф.:
• Цель – спас. Лов., провал – сбита с ног.
• Цель – спас. Сил., провал – оттолкнуть от себя на ≤ 15 фт.
• Цель – не совершает реакции до конца вашего след. хода.

Исцеление тела (Умение традиции 6 ур.)

Действие: восстановить себе {ур.Монаха×3} хитов (1/д.).

Умиротворение (Умение традиции 11 ур.)

В конце прод.от. вы получ. эфф. закл. ***убежище[sanctuary]***, до начала вашего след. прод.от. (или раньше – см. закл.).
Сл спас. от закл. = 8 + мод.Мдр + БМ.

Дрожащая ладонь (Умение традиции 17 ур.)

Попав по сущ. б/о.уд., за 3 Ци создаёте колебания в теле цели на {ур.Монаха} суток. Действ. – остановить колебания: цель соверш спас Тел (Сл см. в св-ве Ци), успех – 10к10 некр. урона, провал – хиты = 0. (Вы и цель на одном плане). Макс. 1 цель одновременно. Можно остановить без вреда.

Путь тени

Техника тени (Умение традиции 3 ур.)

Действ. (2 Ци): ***бесследное передвижение [pass without trace]***, ***тёмное зрение [darkvision]***, ***тишина [silence]*** или ***тьма [darkness]***, без Мкз. Неогр.: заговор ***малая иллюзия [minor illusion]***.

Шаг тени (Умение традиции 6 ур.)

В темноте или тусклом освещении: бонусным действ. – телепорт. на ≤ 60 фт. в др. видимое пр-во с тусклым освещением или в тёмноту. 1я р.ат. до конца этого хода – преим.

Плащ теней(Умение традиции 11 ур.)

В темноте или тусклом освещении: действ. – стать невидимым, (пока не нападёте, не сотворите закл., или не окажетесь в области яркого света).

Оппортунист (Умение традиции 17 ур.)

По цели в 5 фт. от вас попала атака др. сущ. => реакция: р.ат. по цели.

Путь Долгой Смерти

Касание Смерти (Умение традиции 3 ур.)

Снизив хиты цели в 5 фт. от вас до 0, вы получаете {мод.Мдр.+ур.Монаха} временных хитов (≥ 1).

Час Жатвы (Умение традиции 6 ур.)

Действ.: кажд. сущ. в ≤ 30 фт, которое вас видит – спас. Мдр. Провал – напугано вами до конца вашего след. хода.

Мастерство Смерти (Умение традиции 11 ур.)

Хиты = 0 => за 1 Ци (не тратя действие) получить 1 хит.

Касание Долгой Смерти (Умение традиции 17 ур.)

Действ.: касание 1 сущ. в 5 фт. от вас – за 1–10 Ци: спас Тел. Провал – по 2к10 некр. урона за кажд. исп. Ци. Успех – 1/2 урона.

Путь пьяного мастера

Дополнительные владения (Умение традиции 3 ур.)

Владение: 1)Навык: Выступление; 2)инструменты пивовара.

Техника пьяницы (Умение традиции 3 ур.)

Исп. "Шквал ударов": все преимущества Отхода, скор. +10 фт. до конца хода.

Пьяная походка (Умение традиции 6 ур.)

Вскочить на ноги. Сбит с ног => встать – 5 фт. движ, а не 1/2 скор.

Перенаправить атаку. По вам промах. р.ат. => реакция (1 Ци): атака попала по 1 видимому сущ. в 5 фт. от вас (кроме атакующего).

Удача пьяницы (Умение традиции 11 ур.)

При пров., бр.ат. или спас с помех – отменить помех. (за 2 Ци)

Опьяняющая ярость (Умение традиции 17 ур.)

Исп. "Шквал Ударов": до 3 доп. атак (итого до 5 атак Шквала ударов), если все атаки Шквала ударов в этот ход– по разным сущ.

Путь четырёх стихий

Адепт стихий (Умение традиции)

Вы узнаёте практику "Родство со стихией" и ещё 1 на выбор.
Вы изучаете доп. практики на 6, 11 и 17 ур.
Изучив новую практику, можно заменить 1 изученную практику на другую на выбор.
Накладывание закл., получаемого от практики не требует Мкз.
С 5 ур. можно за Ци усиливать закл. стихийных практик, если эти закл. увеличивают эфф. с уровнем. Уровень закл ↑ на 1 за каждое Ци.
Макс. кол-во Ци, на 1 закл. (вкл. базовую стоимость), см. в табл.

Заклинания и очки Ци

Уровень монаха	Макс. кол-во Ци на 1 закл.
5–8	3
9–12	4
13–16	5
17–20	6

Стихийные практики

Родство со стихией. Действ.: выбери 1 эфф:

- Безвредный мгновенный эфф., связанный с водой, воздухом, землёй или огнём (сноп искр, дуновение ветра, поток лёгкого тумана, тихое гудение камня).
- Мгновенно загорается или тушится свеча, факел или небольшой костёр.
- Остужается или нагревается до 1 фнт неживой материи на ≤ 1 час.
- Вода, воздух, земля или огонь в кубе 1×1×1 фт, принимает на 1 мин. грубую форму на ваш выбор.

Водяной кнут. Действ. (2 Ци) видимое сущ. в ≤ 30 фт. – спас. Лов. Провал – дроб. урон 3к10 + по 1к10 за кажд. доп Ци, и сбить с ног или притянуть к себе на 25фт. Успех – 1/2 урона.

Зубы огненной змеи. Исп. действ. Атака – за 1 Ци: досягаемость б/о.уд. до конца хода: + 10 фт., урон огнём. При попадании – за 1 Ци доп. урон огнём 1к10.

Испепеляющий удар. Закл. ***огненные ладони [burning hands]*** (2 Ци).

Кулак четырёх громов. Закл. ***волна грома [thunderwave]*** (2 Ци).

Натиск штормовых духов. Закл. ***порыв ветра [gust of wind]*** (2 Ци).

Несокрушимый воздушный кулак. Действ. (2 Ци): выбери сущ. в ≤ 30 фт. Сущ. совершает спас. Сил. Провал – дробящ. урон 3к10 + по 1к10 за кажд. доп. Ци, и отбросить сущ. на 20 фт. от себя и сбить с ног. Успех – 1/2 урона.

Формирование текущей реки. Действ. (1 Ци): выбери область льда или воды в пр-ве куба ≤ 30 фт., в ≤ 120 фт. от себя. Можно в этой области превратить вода<=>лёд, и придавать льду любую форму. Можно ↑ или ↓ уровень льда, создать или заполнить углубление, возвести или сравнять стену, или создать ледяной столб. Размер изменения ≤ 1/2 макс. стороны области. Вы не можете так вморозить существо, причинить вред или урон.

Гонг на вершине горы (треб. 6ур.) Закл. ***дребезги [shatter]*** (3 Ци).

Объятья северного ветра (треб. 6 ур.) Закл. ***удержание личности [hold person]*** (3 Ци).

Осёдланный ветер (треб. 11 ур.). Закл. ***полёт [fly]*** (4 Ци) (на себя).

Пламя феникса (треб. 11 ур.). Закл. ***огненный шар [fireball]*** (4 Ци).

Туманная стойка (треб. 11 ур.). Закл. ***газообразная форма [gaseous form]*** (4 Ци) (на себя).

Дыхание зимы (треб. 17ур.). Закл. ***конус холода [cone of cold]*** (6 Ци).

Земляной вал (треб. 17ур.). Закл. ***каменная стена [wall of stone]*** (6 Ци).

Прочность вечных гор (треб. 17 ур.) Закл. ***каменная кожа [stoneskin]*** (5 Ци) (на себя).

Река голодного пламени (треб 17 ур.) Закл. ***огненная стена [wall of fire]*** (5 Ци).

Путь солнечной души

Луч сияющего солнца (Умение традиции 3 ур.)

Действ. Атака – д.ат.закл.: дальность 30фт., +мод.Лов. к бр.ат. и урону, урон излучением {1кХ} + мод.Лов. (Х = см. "Боев. иск."). За 1 Ци: бонус. действ. – 2 такие атаки. При наличии умения "Доп. атака" – можно исп. такую атаку вместо любой атаки действ. Атака.

Удар пылающей дуги (Умение традиции 6 ур.)

После исп. действ. Атака: бонус. действ. – закл. ***огненные ладони [burning hands]*** за 2 Ци. +1 доп. Ци = +1 ур. закл. (макс. исп. Ци = {ур.Монаха/2} (включая базовые 2 Ци)).

Пылающий солнечный взрыв (Умение традиции 11 ур.)

Действ.: в ≤ 150 фт от вас – сфера (R=20фт.): кажд. сущ. в сфере – спас. Тел. Провал – урон излуч. 2к6. За непрозрачным полным укрытием – авт. успех. Доп. урон +2к6 за 1 Ци (макс. – 3 Ци).

Солнечный щит (Умение традиции 17 ур.)

От вас – яркий свет 30 фт. и тусклый свет ещё 30 фт. Бонус.действ.: погасить/зажечь этот свет. При вкл. свете по вам попали р.ат.ор. – реакция: атакующему урон излуч. = 5 + мод.Мдр.

Путь кенсэя

Путь кенсэя (Умение традиции 3 ур.)

Оружие кенсэя. Выберите оружия кенсэя: 1 р.ор. и 1 д.ор. (Без св-в "тяжелое" и "особое"). Можно выбр. дл. лук. Вы получаете владение этим оружием. Эти ор. для вас – монаш.ор. На 6, 11 и 17 ур. можно выбрать еще 1 оружие на каждом – р.ор. или д.ор. оружием кенсэя (согласно критериям выше).

Ловкое парирование. Сделав частью действ. Атака б/о.уд. и держа в руке р.ор. кенсэя: КД +2 до начала вашего след. хода. (если дееспособен).

Выстрел кенсэя. Бонусное действ.: до конца этого хода – любая цель, по которой вы попали д.ат.ор. кенсэя – + 1к4 доп. урона.

Путь кисти. Владение инструментами каллиграфа или художника.

Единство с клинком (Умение традиции 6 ур.)

Магическое оружие кенсэя. Атаки оружием кенсэя – магические.

Ловкий удар(1/ход). Попал по цели оружием кенсэя => за 1 Ци – доп. урон = кости "Боев иск."

Заостренный клинок (Умение традиции 11 ур.)

Бонусным действ. – за 1–3 Ци: 1 оружие кенсэя, которое вы держите, на 1 мин. (или до повторн. исп. св-ва) – бонус к бр.ат. и урона = кол-ву исп. Ци. Не действует на маг.оружие с бонусом к бр.ат. и урона.

Безошибочная точность (Умение традиции 17 ур.)

Промах с исп. монаш.ор. - перебросить бр.ат. (1/ход).

Заклинания, используемые монахами

Название	**Время/дист./кз/длительность**
	Описание
бесследное передвижение [pass without trace]	1 дейст./на себя/ВСМ/Концентр. до 1ч
	Все выбр. сущ. в ≤30фт.: +10 к пров. Лов.(Скрытн.), не выследить без маг., нет следов.
волна грома [thunderwave]	1 дейст./на себя(куб 15фт)/ВС/мгнов.
	Все сущ. в кубе: спас.Тел. Провал – 2к8 звуком и толкается на 10фт. (+1к8 за кажд ур.закл.>1)
газообразная форма [gaseous form]	1 дейст./касание/ВСМ/Концентр. до 1ч
	Скор.= только полёт 10фт, можно быть в пр-ве др. сущ., спас. Сил,Лов,Тел – с преим., сопр. немаг урону, нельзя: атаки, исп. закл., взаимодейств. с предм. и тд
дребезги [shatter]	1 дейст./60фт/ВСМ/мгнов.
	Все сущ. в сфере R=10фт: спас.Тел. Провал-3к8 звуком, успех–1/2. Сущ. из неорган.мат.– помех. Немаг предм.- авт.провал. (+1к8 за кажд ур.закл.>2)

каменная кожа [stoneskin]	1 дейст/касан./ВСМ(100зм расх)/Конц. до 1ч
	Цель – сопр. немаг. дроб, кол и руб. урону
каменная стена [wall of stone]	1 действ/120фт/ВСМ/Концентр. до 10мин
	В точке- камен.стена из 10 плит 10×10фт. толщ. 15см, кажд плита – КД 15, 30 хит. (Подробнее см. ***КИ***)
конус холода [cone of cold]	1 действ/на себя(конус 60фт)/ВСМ/мгнов.
	Все сущ. в конусе – спас.Тел. Провал – 8к8 холодом, успех – 1/2. (+1к8 за кажд ур.закл.>5)
малая иллюзия [minor illusion]	1 действ/60фт/СМ/1мин
	Создать звук или образ предмета (в кубе 5 фт.) Определение иллюзии – Инт (Расследование) со Сл.закл.
огненная стена [wall of fire]	1 действ/120фт/ВСМ/Концентр. до 1мин
	Создать стену 60×20×1фт или кольцо h=20фт,R=20фт, d=1фт. Все сущ. в обл. стены – спас.Лов. Провал 5к8 огнём, успех– 1/2. Одна сторона: 5к8 огнём сущ., оканч. ход в ≤10фт от стены или в стене, впервые в ход входят в стену или оканчивают там ход.
огненные ладони [burning hands]	1 действ/на себя(конус 15фт)/ВС/мгнов.
	Все сущ. в конусе – спас.Лов. Провал – 3к6 огнём, успех– 1/2. (+1к6 за кажд ур.закл.>1)
огненный шар [fireball]	1 действ/150фт./ВСМ/мгнов.
	Все сущ. в сфере R=20фт – спас.Лов. Провал – 8к6, успех – 1/2. (+1к6 за кажд ур.закл.>3)
полёт [fly]	1 действ/касан./ВСМ/Концентр. до 10мин
	1 согласное сущ.: скор. полёта 60фт. В конце закл – падение. (+1 сущ. за кажд ур.закл.>3)
порыв ветра [gust of wind]	1 дейс./на себя (линия 60фт)/ВСМ/Конц. до 1мин
	Линия (ширина 10фт.): все сущ. начинающие ход в линии – спас.Сил. Провал – оттолкнет на 15 фт. от вас по ветру. Движение к вам против ветра – трудн.местн. Бонус.действ – новая линия. Подробнее - ***КИ***
тёмное зрение [darkvision]	1 действ/касание/ВСМ/8ч.
	1 согласное сущ.: Тёмное зрение – 60фт
тишина [silence]	1 действ/120фт/ВС/Концентр. до 10мин
	Сфера R=20фт: нет звуков, имм. к звуку, нельзя Вкз, сущ. полностью в сфере – оглохшие.
тьма [darkness]	1 действ/60фт/ВМ/Концентр. до 10мин
	Сфера R=15фт: маг.тьма. Подробнее – ***КИ***
убежище [sanctuary]	1 бонус.действ/30фт/ВСМ/1мин.
	При атаке по цели – спас.Мдр. Провал – выбрать др. цель или трата действия. Конец – если цель исп. атаку или закл. на враждебное сущ.
удержание личности [hold person]	1 действ/60фт/ВСМ/Концентр. до 1мин
	Видимый гуманоид в приделах дист. – спас.Мдр. Провал – парализован до конца закл. В конце хода цели – повторный спас. (+1 сущ. за кажд ур.закл.>2, в ≤ 30 фт др. от др.)

Надеемся что этот материал будет вам полезен в играх и поможет не забыть умения своего персонажа в пылу боя.

С уважением, Dungeons_ru

Монах

Ур.	БМ	Боев иск.	Ци	Скор. без досп.	Умения
1	+2	1к4	–	–	Защита без доспехов, Боев. иск.
2	+2	1к4	2	+10 фт	Движение без доспехов, Ци
3	+2	1к4	3	+10 фт	Монаст. традиция, Отражение снарядов
4	+2	1к4	4	+10 фт	Медленное падение, Увеличение хар-к
5	+3	1к6	5	+10 фт	Ошеломляющий удар, Доп. атака
6	+3	1к6	6	+15 фт	Умение традиции, Энергетические удары
7	+3	1к6	7	+15 фт	Спокойствие разума, Увёртливость
8	+3	1к6	8	+15 фт	Увеличение хар-к
9	+4	1к6	9	+15 фт	Улучшенное движение без доспехов
10	+4	1к6	10	+20 фт	Чистота тела
11	+4	1к8	11	+20 фт	Умение традиции
12	+4	1к8	12	+20 фт	Увеличение хар-к
13	+5	1к8	13	+20 фт	Язык солнца и луны
14	+5	1к8	14	+25 фт	Алмазная душа
15	+5	1к8	15	+25 фт	Безвременное тело
16	+5	1к8	16	+25 фт	Увеличение хар-к
17	+6	1к10	17	+25 фт	Умение традиции
18	+6	1к10	18	+30 фт.	Пустое тело
19	+6	1к10	19	+30 фт.	Увеличение хар-к
20	+6	1к10	20	+30 фт.	Совершенство

Автор: FtZ